
PlayStation
わいわい
ボウリング
HAMSTER
Nichibutsu
日本物産株式会社
major wave

この度は、「わいわいボウリング」をお買い上げ頂き、誠にありがとうございます。
ゲームを始める前に、この解説書を必ずお読みください。商品の内容には万全の注意を払っておりますが、万一誤作動等を起こすような場合がございましたらおそれいりますが弊社までご一報ください。
なお、ゲーム内容や裏技についてのご質問にはお答えできませんので予めご了承ください。

お問い合わせ先：株式会社ハムスター　〒154-0012　東京都世田谷区駒沢2-11-5
FAX : 03-5432-6446　E-mail : support@hamster.co.jp　URL : http://www.hamster.co.jp/
サポート情報・新作情報はホームページでもご覧いただけます。

CONTENTS

●メモリーカード
キャラクターのデータやシステムデータをセーブするために別売りのメモリーカードを使用します。セーブ、ロード中は絶対にメモリーカードを抜き差ししないでください。メモリーカードはメモリーカード差込口1に差してください。なお、このゲームでは、メモリーカードを1ブロック使用します。

ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき
メモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の⏻(オン/スタンバイ)/RESETボタンが緑色の状態(オンの状態)で差し、⏻(オン/スタンバイ)/RESETランプを赤色の状態(スタンバイ状態)にする前に抜いてください。別売りの"PlayStation 2"専用マルチタップ(SCPH-10090)やマルチタップ(SCPH-1070)を接続してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行なってください。

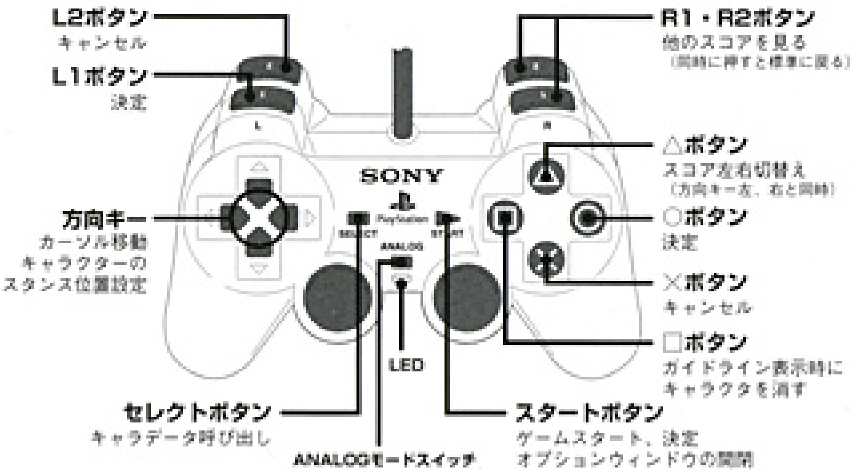
For Japan Only | プレイヤー 1～4人 | メモリーカード 1ブロック

SLPM 87225

操作方法

アナログコントローラ

☆R1、R2ボタンで他のキャラクターのスコアが表示されます。同時に押すと標準に戻ります。
☆△ボタンを押しながら方向キーの左、右でスコアを左右に切替えできます。



※コントローラでも基本操作方法は同じです。
※本タイトルはアナログコントローラのアナログモードおよび振動機能には対応していないため、LED点灯時には操作できません。ANALOGモードスイッチでLED消灯にしてご使用ください。

●4人まで同時プレイ
「わいわいボウリング」は1つのコントローラを交代で使用し、1人から最大4人までプレイできます。また、コントローラ端子2にもう1つのコントローラをつなげ、2つのコントローラを使って交代にプレイすることもできます。キャラクター選択を行ったコントローラが以後そのプレイヤーの使用するコントローラとなります。

ゲームスタート

●スタート方法
ゲームディスクを本体にセットして、電源をONにするとタイトル画面が表示されます。タイトル画面でスタートボタンを押すとメインメニューが表示されます。方向キーの上、下でモードを選択します。



プレイ設定

変更したい項目に方向キーの上、下でカーソルを移動させ、方向キーの左、右で設定の変更をします。
「決定」を選択するとプレイ設定は終了します。



●プレイ設定
- ・ゲーム環境（ノーマルモード・高速モード）
  「高速モード」にするとミニキャラのアクションなどが省略されます。
- ・レーンコンディション（かわる・かわらない）
  「かわらない」にするとレーンが乾燥することなく、常に同じコンディションでプレイを続けることができます。
- ・プレイ難易度（1・2・3）
  数字が大きくなるにつれてコンピュータプレイヤーの難易度が高くなります。
- ・プレイアシスト（する・しない）
  ガイドライン（スパット位置とキャラクターを結ぶ一線）を表示する・しないに切替えます。
- ・B.G.M（あり・なし）
  プレイ中のBGMをあり・なしに切替えます。

●サウンドテスト
ゲーム内のサウンド、BGM、SE、音声が楽しめます。方向キーの左、右でそれぞれの数値を変更し、○ボタンを押します。

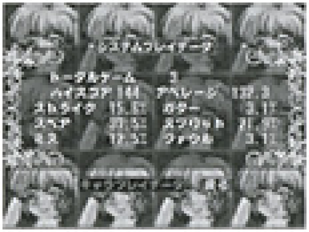
セーブとロード



- ・システムデータのロード
  前回セーブしたゲーム全体の成績がロードされます。
- ・システムデータのセーブ
  ゲーム全体の成績をセーブします。上書きするたびに前回のデータは新しいデータに変更されます。
- ・キャラデータのセーブ
  キャラデータを変更した場合に、エディットしたキャラクターのデータがセーブされます。
  8ページの「キャラクターの設定」と「キャラデータ変更」を参照してください。

プレイデータ

このゲーム全体のデータを見るシステムプレイデータと、エディットしたキャラクターのデータであるキャラプレイデータが表示されます。最初にシステムデータが表示され、方向キーの左、右で「キャラプレイデータ」を選ぶとキャラファイルが一覧されますので方向キーの上、下で決定します。また、この時に別のメモリーカードに差し換えてセレクトボタンを押してもキャラデータをロードすることができます。一度キャラプレイデータを見ると、「戻る」にカーソルが固定されてしまいますので、再度キャラプレイデータを見る場合は、一度方向キーの右を押して解除してからカーソルを左へ移動してください。


システムプレイデータ


キャラプレイデータ

オプションウィンドウについて

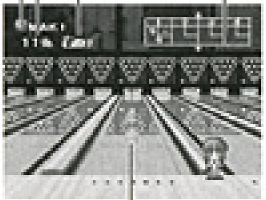
●オプションウィンドウについて
投球時以外のプレイ中にスタートボタンを押すと、オプションウィンドウが開きます。4つのメニューから上下にカーソルを動かして○ボタンを押してください。



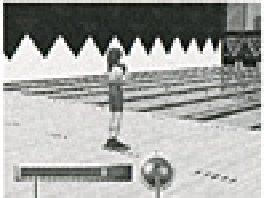
ボールをかえる　方向キーの上、下でボールの大きさを変更し、○ボタンで決定します。
スコアを見る　現時点でのスコアボードが表示されます。
ゲームからぬける　プレイ中のキャラクターをゲームから除外し、残り人数でプレイします。
ゲームをやめる　ゲーム終了となりスコアボードが表示されます。

投球方法

●投球基本動作





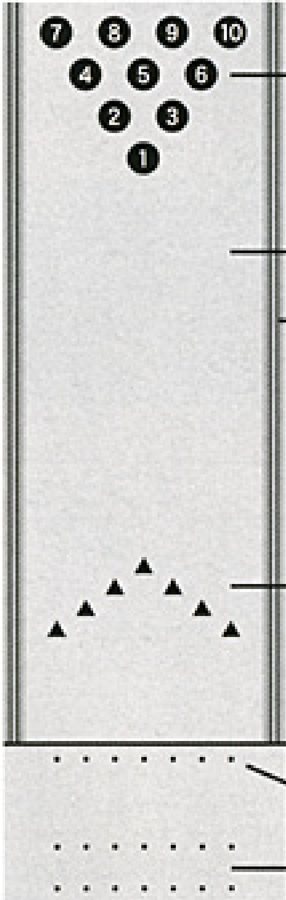


1.スパット
投球するスパット位置を方向キーの左、右で調整して○ボタンで決定します。

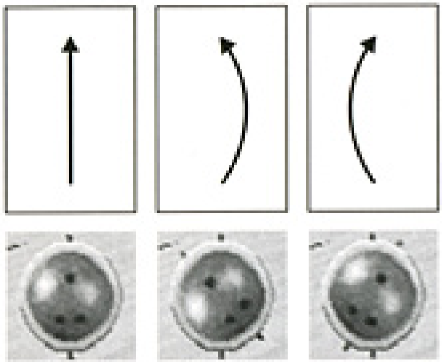
2.スターティングポイント
次にキャラクターを方向キーの左、右で移動させて、スタート位置を決定します。投球するスパット位置とキャラクターの利き足上にガイドラインが表示されます。次に調整するボールの回転力に合うように位置を考えて決定します。ラインがキャラクターで見えにくければ□ボタンを押してキャラクターを消すことができます。×ボタンで、前のスパットの画面に戻ります。

3.スタンス
スターティングポイントが決定したら投球のアクションに入り、ゲージとボールが表示されます。

●レーンの各名称



●スピン調整について



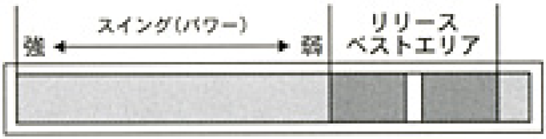
まず、スピン（回転力）を決めるためにグリップの角度を調整します。ストレートボールで投球する場合は親指の位置を時計の12時の方向のままにしておきます。フックは投球した位置から、一度利き腕側に鈍角に輪をえがくようにして、その後中心へと回ります。バックアップはその逆の方向に回ります。ゲージを動かす前に調整しておきましょう。コースの狙い方については11ページを参照してください。

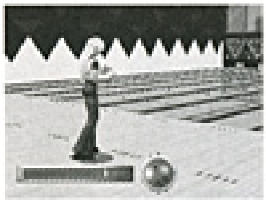
※左利きはフックとバックアップが逆の方向になります。

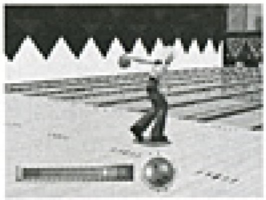
●パワー、リリース、フォロー・スルー

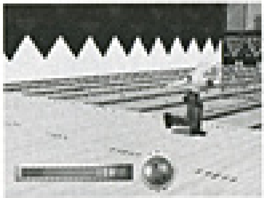
○ボタンを押す①とゲージが動き始めます。もう一度○ボタンを押す②とパワーが決定されゲージが下がり始めますので、最後に白いラインのベストタイミングに合わせて○ボタンを押します③。その後にキャラクターの投球が行われます。それぞれのメーターの微妙な違いで、球質や軌跡が大きく変化します。また、メーターの量が多すぎたり、少なすぎたりすると投球に失敗し、ファールとなってしまいますので注意してください。

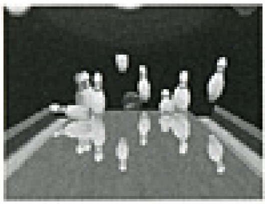






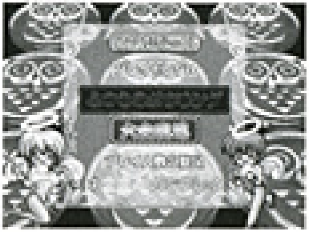






リアルモード

リアルモードにはメンバーの組み合わせを選んで1ゲームずつ気軽に楽しめる「ふつうのボウリング」とフリーコンペとトーナメントの2つの試合方式からゲームを選べる「大会出場」とがあります。リアルモードを選んだらカーソルを上下に動かしてどちらかを選んで決定します。モードを選んだら方向キーの左、右でプレイ人数を1～4人から選んで決定します。



ふつうのボウリング

「キャラクターの設定」をし、プレイヤーが2人以上の場合は「チーム選択」を行い、「レーンの選択」をします。

●チーム選択

2人以上でプレイする場合は、チーム分けをします。カーソルが点滅しているキャラクターを方向キーで好きな色のチームに移動させて○ボタンで決定します。変更がなければスタートボタンを押してください。

大会出場

●ゲーム選択

大会出場を選んだら、フリーコンペかトーナメントのどちらかを選んで決定します。



フリーコンペ

3ゲームトータルのスコア合計で順位を決定する大会。

トーナメント

1対1の対戦勝ち抜きで順位を決定。まだ選べるキャラクターが少ない場合は色違いのキャラクターが登場します。

フリーコンペ、トーナメントともに「キャラクターの設定」と「レーンの選択」を行います。トーナメントはゲームが始まる前にトーナメント表が表示されます。

●キャラクターの設定

キャラクターを選択します。最初は4人からしか選べませんが、ゲームを進めていくと12人＋αが登場します。キャラクターを決定したら方向キーの左、右でPLAYER（プレイヤー）もしくはCOM（コンピュータ）の選択をして○ボタンを押し、次のキャラクターを選択していきます。トーナメントはキャラクターすべてがプレイヤーになります。なお、キャラクターの下に表示されているのは赤がパワー（ボールのスピード）、青がスピン（ボールの曲がりやすさ）、黄はリリースのベストエリアの広さになります。なお、すでにエディットしたキャラデータを呼び出したい場合は、この画面でセレクトボタンを押して名前を選びます。キャラデータをエディット・セーブしていなければデータは出てきません。3ページの「セーブとロード」を参照してください。





●キャラデータ変更

キャラクター確認の後に、「キャラデータを変更しますか？」と表示されます。この時「はい」を選択すればキャラクターのデータを変更できます。変更する項目を、方向キーの上、下でカーソルを合わせて、方向キーの左、右で変更します。名前の変更は「なまえ」を選んで○ボタンを押すとウィンドウが開きます。文字をカーソルで合わせて○ボタンで決定していきます。入力が終了したら「END」を選びます。設定終了後は「決定」を選んでください。



●レーンの選択

最初はすべてのレーンから選択できませんがプレイを進めていくと最大8レーンから選択できるようになります。方向キーの左、右で選んで○ボタンを押して決定します。レーンを選んだらいよいよプレイ開始です。5ページの「投球方法」を参考にプレイしてください。



パンチアウトモード

ボウリング場にはまだ一般に普及されていないゲーム性の高いパンチアウトルール。ピンの並びを設定して並べたピンを10ステージ分すべて倒していきます。1発ですべてのピンを倒さなければミスとなります。プレイ方法は、ライフ制とスコア制とあり、ルールも違いますのでオプション設定で変更します。

●プレイ人数の設定

プレイ人数をカーソルを上下に移動して決定します。次に8ページの「キャラクターの設定」「キャラデータ変更」と同様にキャラクターを決定します。



●オプション設定

「プレイモード」にカーソルを合わせたら、方向キーの左、右でライフ制かスコア制のどちらかを選んでください。

プレイモード

■ライフ制

持ち球（LIFE）数を設定し、ミスをすれば持ち球の数が減っていき、なくなったプレイヤーはゲームを続けることができなくなります。持ち球がなくなった時点でのクリアしたステージ数で勝負が決まります。同じステージ数の場合は、より難しいステージをクリアしたプレイヤーの勝ちとなります。



持ち球

ライフ制の場合はそれぞれのプレイヤーの持ち球（1〜3）を方向キーの左、右で設定します。すべて終了すれば、「決定」にカーソルを合わせて○ボタンを押します。

■スコア制

ステージにより得点が違い、10、15、20、25、40点に分かれます。
獲得した得点で勝負が決まります。

●フレームセレクト

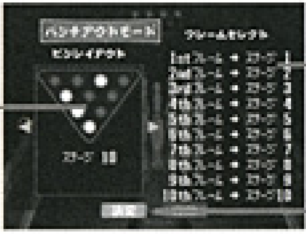
ステージを10フレーム選びます。Rはリバースを意味していますので、その番号の左右対象のレイアウトになります。方向キーの上を押していき、1st～10thの変更したいフレームナンバーまでカーソルを合わせ、方向キーの左、右でステージナンバーを変更していきます。設定が終了したら「決定」を選択します。

自動

自動でフレームをセレクトします。カーソルを合わせて○ボタンを押すと、難易度3段階とコンピュータが任意にきめる「かってにして」の計4種類のメニューから選択できます。

フレームセレクト画面

現在選択しているステージのピンレイアウトが表示されます。



方向キーの左､右でステージを決めていきます。

10フレームすべてが決まったら「決定」を選択。

プレイ画面



残りの持ち球（ライフ制）
（スコア制の場合は現在の獲得点数を表示）

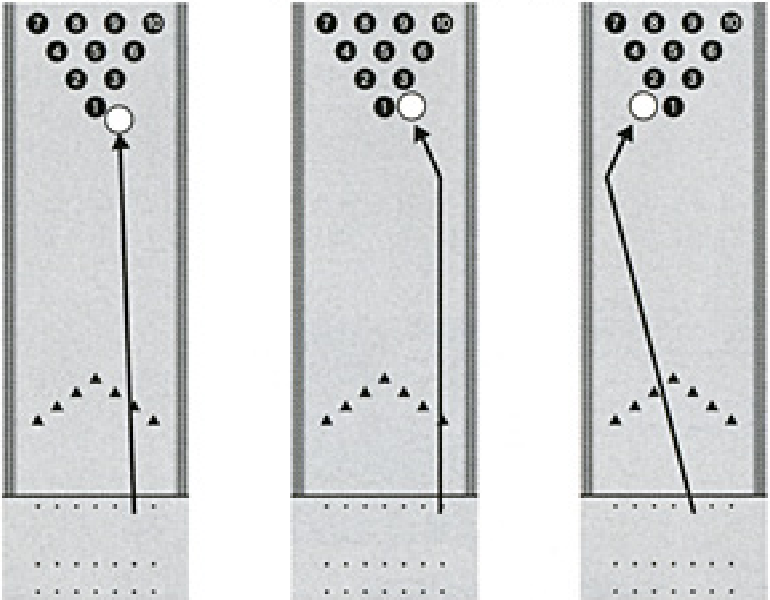
現在までの結果
はクリア、はミス

●スコア表示

すべてのキャラクターの持ち球が0になった時点、もしくは10フレームすべて終了すれば、最後にスコアボードが表示されます。

コースの狙い方

①ストレートボール　②フックボール(右)　③バックアップボール(右)



ボウリングゲームでのピンの狙い所は1番ピンと3番ピンの中間です。また、左投げの場合は1番ピンと2番ピンの中間になります。

①ボールがレーン上をピンに向かって直進するのがストレートボールで、ボールはピンに向かって縦に回転して進みます。しかし、この時、ボールに横回転が加わるとボールは直進しません。意外に難しい投球方法なのです。

②フックボールは効果的な破壊力を持ったボールで、ストレートよりも強烈なアクションを生み出します。また、それほど力を加えなくてもボール自体に鋭い回転力と強い破壊力が生まれますので、一般的に好まれます。

③投球したボールが右投げの場合は右側へ、左投げの場合は左側へカーブして進みます。

※上記のようにコース狙いをするには6ページの「スピン調整について」を参考にしてください。

ボウリングルール

●基本ルール
・ボウリングは1ゲームが10フレームから構成されます。
・1投目でピンをすべて倒した場合はストライク、2投目で倒した場合はスペアとなります。
・ストライクが2回連続したときはダブル、3回連続以上はターキーといいます。
・1フレームは2回まで投球できますが、ストライクのときは1回だけです。
・10フレーム目は1投目がストライクのときと、2投目がスペアのときのみ3回投球できます。
・1投目で残りのピンとピンの間隔が空いている場合はスプリットといいます。
ただし、1番手前のピンが残っている場合はスプリットではありません。
・1投目で1本もピンを倒せなかった場合はガターに、2投目で倒せなかった場合はミスとなります。
・正常に投球できなかった場合はファールとなります。

●スコアのつけ方
・基本的には1投目と2投目のそれぞれ倒したピンの数がスコアになります。
ただし、スペアのときとストライクのときは別の計算方法となります。
・スペアの場合は、その次のフレームの1投目で倒したピンの数がプラスされます。
・ストライクの場合は、その次のフレームで2投分の倒したピンの数がプラスされます。
・パーフェクト・ゲーム（すべてストライク）の場合は300点です。

●マークのつけ方

☒	ストライク	／	スペア	G	ガター	—	ミス	○	スプリット	F	ファール

使用上のご注意 ●このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"、"PlayStation"(PS one)および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様のハードウェアでは使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトルなどが印刷されている面)が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"および"PS one"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"および"PS one"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープン(△)ボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)にはつながないでください。残像現象(画面の焼き付き)が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ(DUALSHOCK)などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●お使いになるハードウェアの「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。

わいわいボウリング

SLPM 87225